NTR-AYAP-FHG

Big Brain Academy™

SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

NINTENDO DS™

Touch! Generations

Inhalt

Spielstart 7

Steuerung. 8

Das Klassenzimmer. 9

Die Kurse 10

Kategorie und Typus 15

Spieleinstellungen. 21

Drahtlose DS-Datenübertragung (Einzelkarte-Spiel) 22

Drahtlose DS-Datenübertragung (Multi-Karten-Spiel). 23

Credits 25

Innerhalb dieser Spielanleitung werden Abbildungen vom oberen Bildschirm **blau** und Abbildungen vom Touchscreen **rot** umrandet gekennzeichnet.

Spielstart

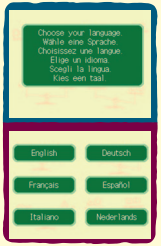
Vergewissere dich, dass dein Nintendo DS™-System ausgeschaltet ist. Stecke dann die BIG BRAIN ACADEMY™-Karte in den DS-Kartenschlitz auf der Rückseite des Systems, bis du ein Klickgeräusch hörst.

Schalte nun das System ein und der **Gesundheits- und Sicherheitsbildschirm** hier rechts wird eingeblendet. Lies dir die Informationen darauf gründlich durch und berühre danach den Touchscreen.

Berühre auf dem **DS-Menübildschirm** die Schaltfläche BIG BRAIN ACADEMY, um zum **Titelbildschirm** zu gelangen.

Sollte bei deinem Nintendo DS-System der AUTO-MODUS aktiviert sein, wird dieser Schritt automatisch übersprungen. Bitte schlage in der Bedienungsanleitung des Nintendo DS-Systems nach, um weitere Informationen dazu zu erhalten.

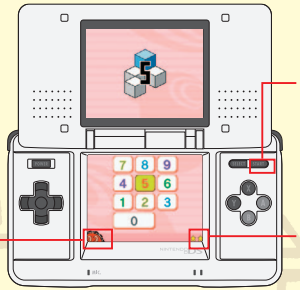
Bei dieser Software stehen dir sechs Sprachen zur Auswahl: Englisch, Deutsch, Französisch, Spanisch, Italienisch und Niederländisch (S. 21). Die in der Software verwendete Sprache hängt nicht davon ab, welche Sprache du im System eingestellt hast, sondern vielmehr davon, welche Sprache du beim ersten Start der Software einstellst. Bitte beachte, dass der Titel auf dem **DS-Menübildschirm** in der Sprache angezeigt wird, die du im System eingestellt hast, unabhängig davon, welche Sprache im Spiel eingestellt wurde.



Steuerung

Dieses Spiel wird über Touchscreen mit Hilfe des Touchpens gesteuert.

(Siehe „Kategorie und Typus“ auf den Seiten 15 – 20, um weitere Informationen dazu zu erhalten.)



Berühre den Timer, um ihn auf die jeweils andere Seite des Bildschirms zu setzen.

Drücke START, um das Spiel zu beenden.

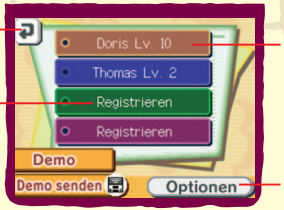
Der ☆ auf dem Touchscreen gibt den Schwierigkeitsgrad einer Frage an. Je mehr ☆ angezeigt sind, desto schwieriger ist die Frage.

Schließt du dein Nintendo DS-System, wird dieses in den **Standby-Modus** versetzt. Dadurch reduziert sich der Energieverbrauch. Aktivierst du den **Standby-Modus**, während du eine Frage beantwortest, wird der entsprechende Frage-TYPUS beendet und du musst wieder von vorn beginnen, sobald du O.K. berührst (in TEST und ÜBUNG). In VERSUS klappst du dein Nintendo DS-System einfach wieder auf, um das unterbrochene Spiel fortzusetzen.

Das Klassenzimmer

Berühre den **Titelbildschirm**, um das KLASSENZIMMER zu betreten. Dort kannst du einen Spielstand anlegen. Berühre dazu eine der freien Registrierflächen oder setze ein Spiel fort, indem du einen Namen berührst.

Kehre zum vorherigen Bildschirm zurück.



Ein Spiel fortsetzen
Berührst du einen Namen, gelangst du zur **Kursauswahl** (S. 10).

Siehe Seite 21, um mehr Informationen über die zur Verfügung stehenden OPTIONEN zu erhalten.

Einen Spielstand anlegen
Berühre eine Registrierfläche, gekennzeichnet mit dem Begriff REGISTRIEREN, und du kannst im nächsten Bildschirm deinen Namen eingeben und einen Spielstand speichern. Du kehrst zurück ins KLASSENZIMMER, sobald die Registrierung beendet ist.

Berühre dieses Symbol, um den Text weiter einzublenden. Es wird nur erscheinen, wenn weiterer Text zu lesen ist.

Demos spielen und versenden

- Berührst du die Schaltfläche DEMO, kannst du an einem Probe-TEST teilnehmen.
- Du musst dich nicht registrieren lassen, um die Demoversion zu spielen.
- Jede KATEGORIE (S. 15) des Tests dauert nur 30 Sekunden.
- Das Ergebnis wird nicht gespeichert.
- Berühre DEMO SENDEN, um sie drahtlos einem Freund zuzusenden.

Die Kurse

In BIG BRAIN ACADEMY gibt es drei KURSE. Sie alle sind darauf angelegt, deinen Punktestand zu erhöhen, der anhand deiner Hirnmasse* ermittelt wird. Und natürlich ist auch der Spaßfaktor nicht zu unterschätzen! Berühre einfach einen Kurs in der **Kursauswahl**, um an ihm teilzunehmen.

Siehe nächste Seite für Informationen über den Spielmodus TEST.

Siehe Seite 12 für Informationen über den Spielmodus ÜBUNG.

Siehe Seite 13 für Informationen über den Spielmodus VERSUS.

* HINWEIS: Die im Spiel ermittelte Hirnmasse macht natürlich in keiner Weise Angaben zu deiner wirklichen Hirnmasse, sondern dient ausschließlich der Punkteverteilung im Spiel.

TEST (Wie viel wiegt DEIN Gehirn?)

Einzelspieler

Nimmst du an dem Test teil, erhältst du einen Punktestand, der anhand deiner ermittelten Hirnmasse berechnet wird. In dem Test musst du aus jeder KATEGORIE je einen Frage-TYPUS beantworten. Für jeden Typus hast du 60 Sekunden Zeit. Berühre die START-Schaltfläche, um den Test zu beginnen.

Durchschnittswert (weiße Linie)

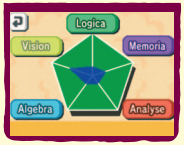
Persönlicher Bestwert (gelbe Linie)

Am ENDE des Tests wird dir Hirnmasse, Hirntyp und Rang mitgeteilt.

ÜBUNG (Trainiere dein Hirn in den Frage-Typen) — Einzelspieler

Im Spielmodus ÜBUNG kannst du die einzelnen Frage-Typen noch einmal üben. Nimm dir die Frage-Typen vor, in denen du Schwierigkeiten hast, oder erreiche noch bessere Werte in denjenigen, in denen du schon gut bist. Jeder Typus hat drei Schwierigkeitsgrade, NIVEAU genannt: 1 (Einfach), 2 (Normal) und 3 (Schwierig).

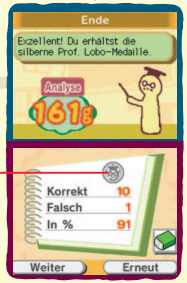
Wähle eine Kategorie



Wähle einen Typus

Wähle ein Niveau

Beendest du einen Typus, wird der Prozentsatz der richtig beantworteten Fragen angezeigt sowie deine Gehirnmasse und der aktuelle Punktestand. Je nach Ergebnis erhältst du eine Bronze-, Silber- oder Goldmedaille.



Medaille

WEITER Kehre zurück zur **Kategorieauswahl**.

ERNEUT Spiele denselben Typus noch einmal.

Wiederhole die Frage(n), die du nicht richtig beantwortet hast.

VERSUS (Spiele gegen deine Freunde mit nur einer DS-Karte!) — 2–8 Spieler

Fordere deine Freunde und beweise ihnen, wer mehr Hirn hat!

Versus-Regeln

- Der erste Spieler, der richtig antwortet, erhält zehn Gramm. Antwortet ein anderer Spieler korrekt, bevor der Timer Null erreicht, erhält dieser Spieler etwas weniger Gramm (abhängig davon, wie viele Spieler teilnehmen). Verpatzt du eine Frage, werden ein paar Gramm von deinen bereits erspielten Gramm abgezogen.
- Derjenige, der als Erster 300 g erreicht, hat gewonnen.
- Die Dauer des Spiels ändert sich je nach angegebener ZIELMASSE.
- Du kannst den TIMER ein- oder ausschalten (EIN/AUS). Ist der Timer eingeschaltet, können alle Spieler innerhalb des Zeitlimits antworten, ist er ausgeschaltet, endet das Spiel, sobald ein Spieler die Frage richtig beantwortet hat.

Der **Ergebnisbildschirm** zeigt nach jedem beantworteten Frage-Typus den Gesamtpunktestand jedes Spielers. Der Spieler mit dem niedrigsten Punktestand wählt auf dem folgenden Bildschirm den nächsten Typus.

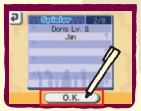
Den VERSUS-Kurs kann man übrigens nicht beenden.

Starten des Versus-Modus

Spieler 1 (Gastgeber-System)

Berühre GRUPPE BILDEN.

Teilnehmersuche-Bildschirm



Sind die Namen aller teilnehmenden Spieler zu sehen, dann berühre O.K.

Spieler 2 – 8 (Gast-Systeme)

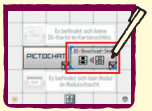
VERSUS kann man drahtlos über das Einzelkarte- oder Multi-Karten-Spiel spielen.

Multi-Karten-Spiel
(mit mehreren DS-Karten)

Berühre den Namen des Spielers, der die Gruppe gebildet hat.

Warte, bis Spieler 1 O.K. berührt.

Einzelkarte-Spiel
(mit einer DS-Karte)



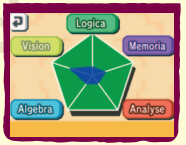
Berühre im **DS-Menübildschirm** die Schaltfläche DS-DOWNLOAD-SPIEL.

Berühre die Schaltfläche BIG BRAIN ACADEMY. (Der Ladevorgang kann mehrere Minuten dauern.)

Ist der Ladevorgang beendet, dann wähle eine Frage und beginne das Spiel!

Kategorie und Typus

In BIG BRAIN ACADEMY kannst du dein Gehirn in fünf unterschiedlichen KATEGORIEN auf Trab bringen. Im Folgenden werden die einzelnen TYPEN jeder Kategorie erläutert.

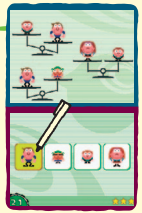


Mach dich bereit!

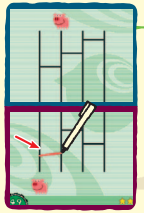
- Dies sind die fünf Kategorien: LOGICA, MEMORIA, ANALYSE, ALGEBRA, VISION. Jede Kategorie besteht aus drei Frage-Typen.
- Im TEST-Kurs wird automatisch je ein Typ aus einer Kategorie ausgewählt.
- In den Kursen ÜBUNG und VERSUS kannst du selbst Kategorie und Typus wählen.

LOGICA
(Fragen, die die Logik betreffen)

A. WAAGEWICHT



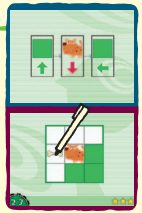
Betrachte die Objekte auf dem Top Screen und berühre dann das schwerste davon auf dem Touchscreen.



B. PARTNERLINIE

Die Tiere bewegen sich auf dem Gitter nach unten und ändern an jeder Abzweigung ihre Richtung. Setze eine Linie an die richtige Stelle auf dem Touchscreen, um sie zu ihrem Partner zu führen.

C. FÜTTERUNG



Die Pfeile auf dem Top Screen zeigen, in welche Richtung der Hund auf dem Touchscreen gehen soll. Betrachte die Pfeile und wirf auf dem Touchscreen einen Knochen auf das Feld, auf dem der Hund landen soll. Manchmal behindern Blöcke den Hund und schieben ihn, also sei vorsichtig!

MEMORIA
(Fragen, die das Gedächtnis betreffen)

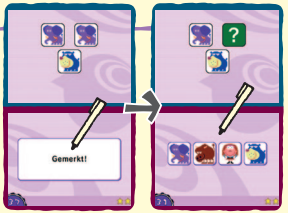
A. TONSPUR

Höre dir an, welches Objekt wann Töne von sich gibt. Berühre dann die entsprechenden Objekte in der Reihenfolge, in der sie die Töne von sich gaben.

B. VER-MERK

Merke dir die Zahlen und Symbole, die auf dem Top Screen angezeigt werden, und berühre sie dann in der entsprechenden Reihenfolge auf dem Tastenfeld des Touchscreens.

C. MEMORY

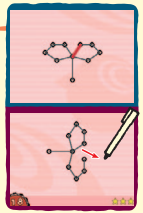


Betrachte die Karten auf dem Top Screen und berühre den Touchscreen, wenn du dir sicher bist, dass du dir alle Karten GEMERKT hast. Daraufhin berührst du die Karte auf dem Touchscreen, die im Top Screen nicht aufgedeckt ist.

ANALYSE
(Fragen, die analytische Fähigkeiten betreffen)

A. PUNKTUM

Sieh dir das Bild auf dem Top Screen genau an und verbinde dann die richtigen Punkte miteinander, um es auf dem Touchscreen zu vervollständigen.



B. QUADRATZAHL

Zähle die Blöcke, die auf dem Top Screen zu sehen sind, und gib auf dem Tastenfeld des Touchscreens die korrekte Anzahl ein.

C. TIERJAGD

Betrachte die Tierformationen auf dem Top Screen und fahre dann mit dem Touchpen die richtigen Kombinationen auf dem Touchscreen nach.

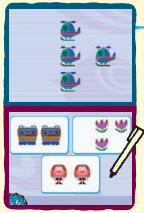
ALGEBRA
(Fragen, die die Mathematik betreffen)

A. GELDWERT

Auf dem Touchscreen sind zwei Felder zu sehen, die unterschiedlich große Geldmengen enthalten. Berühre das Feld mit der größeren Geldmenge. Drücke den A-Knopf, um die Währung zu wechseln.

B. ADDITION

Addiere die Objekte, die auf dem Top Screen angezeigt sind, und berühre dann die zwei Karten, die dieselbe Menge ergeben.



C. TEXTAUFGABE

Rechne die Aufgabe aus und gib das Ergebnis mit Hilfe des Tastenfelds auf dem Touchscreen ein.

VISION
(Fragen, die schnelles, visuelles Erfassen betreffen)

A. SCHATTEN

Betrachte die sich bewegenden Schatten der Objekte auf dem Top Screen und berühre dann die entsprechenden Objekte auf dem Touchscreen. Wenn du richtig liegst, zeigen die Schatten ihr wahres Bild.

B. FÜLLFORM

Betrachte die Formen auf dem Top Screen und berühre dann die Stücke auf dem Touchscreen, die in diese Form passen. Findest du ein passendes Stück, erscheint es in der Form. Du musst die komplette Form korrekt ausfüllen, um Punkte zu erhalten.

C. PÄRCHEN

Betrachte die Zahlen und Bilder auf dem Touchscreen und berühre dann diejenigen, die ein Paar bilden. Manchmal sind mehrere Paare zu suchen.

Spieleinstellungen

SOUND

Berühre ◀ oder ▶, um SURROUND, STEREO oder KOPFHÖRER einzuschalten.

SPRACHE

Berühre ◀ oder ▶, um eine der Sprachen einzustellen.

DATEN LÖSCHEN

Berühre die Schaltfläche DATEN LÖSCHEN und dann den entsprechenden Namen auf dem Touchscreen, wenn du einen Spielstand löschen möchtest. Aber Vorsicht! Gelöschte Daten sind unwiederbringlich verloren!

Dieses Spiel speichert deinen Spielfortschritt automatisch auf den registrierten Namen, den du gerade verwendest. (Siehe „Das Klassenzimmer“ auf Seite 9, um mehr Informationen dazu zu erhalten.)
Möchtest du sämtliche Spieldaten löschen, dann drücke gleichzeitig die A-, B-, X- und Y-Knöpfe sowie L- und R-Tasten, sobald du die BIG BRAIN ACADEMY-Schaltfläche berührt hast, aber noch bevor der Bildschirm hier links eingeblendet wird. Aber Vorsicht! Gelöschte Daten sind unwiederbringlich verloren!

Drahtlose DS-Datenübertragung (Einzelkarte-Spiel)

So stellst du eine Drahtlose DS-Datenübertragung mit dem Nintendo DS her:

Erforderliche Bestandteile

Nintendo DS-System . . . . . Eines pro Spieler
BIG BRAIN ACADEMY DS-Karte . . . . . Eine

Erforderliche Schritte

Gastgeber-System

1. *Vergewissere dich, dass alle Nintendo DS-Systeme ausgeschaltet sind und stecke die DS-Karte korrekt in den Kartenschlitz.*
2. *Schalte das Nintendo DS-System ein. Wenn als **Start-up-Modus** deines Nintendo DS-Systems der MANUELLE MODUS aktiviert ist, erscheint der **DS-Menübildschirm**. Sollte der AUTO-MODUS aktiviert sein, wird der nächste Schritt übersprungen und du kannst mit Schritt 4 fortfahren.*
3. *Berühre die BIG BRAIN ACADEMY-Schaltfläche.*
4. *Folge den Anweisungen auf Seite 14.*

Gast-System

1. *Schalte alle Nintendo DS-Systeme ein. Der **DS-Menübildschirm** wird eingeblendet.*

*HINWEIS: Vergewissere dich, dass im **Start-up-Modus** MANUELLER MODUS eingestellt ist. Um nähere Informationen zur Einstellung des **Start-up-Modus** zu erhalten, lies bitte die Bedienungsanleitung deines Nintendo DS.*

2. *Berühre die Schaltfläche DS-DOWNLOAD-SPIEL. Der **Spieleauswahlbildschirm** wird eingeblendet.*
3. *Berühre die BIG BRAIN ACADEMY-Schaltfläche.*
4. *Bestätige deine Wahl. Wähle JA aus, um die Spielinformationen vom Gastgeber herunterzuladen.*
5. *Folge den Anweisungen auf Seite 14.*

Drahtlose DS-Datenübertragung (Multi-Karten-Spiel)

So stellst du eine Drahtlose DS-Datenübertragung mit dem Nintendo DS her:

Erforderliche Bestandteile

Nintendo DS-System . . . . . Eines pro Spieler
BIG BRAIN ACADEMY DS-Karte . . . . . Eine pro Spieler

Erforderliche Schritte

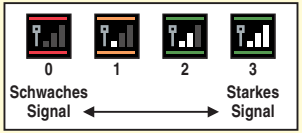
1. *Vergewissere dich, dass alle Nintendo DS-Systeme ausgeschaltet sind und stecke die DS-Karten korrekt in die Kartenschlitze.*
2. *Schalte alle Nintendo DS-Systeme ein. Wenn als **Start-up-Modus** des Nintendo DS-Systems der MANUELLE MODUS aktiviert ist, erscheint der **DS-Menübildschirm**. Sollte der AUTO-MODUS aktiviert sein, wird der nächste Schritt übersprungen und du kannst mit Schritt 4 fortfahren.*
3. *Berühre die BIG BRAIN ACADEMY-Schaltfläche.*
4. *Folge den Anweisungen auf Seite 14.*

Hinweise zur Herstellung einer Drahtlosen DS-Datenübertragung

Beachte bitte folgende Hinweise, um den bestmöglichen Ablauf zu erzielen:

*Das -Symbol zeigt die Drahtlose DS-Datenübertragung an. Es ist entweder im **DS-Menübildschirm** oder im **Spielbildschirm** sichtbar. Wenn das DS Drahtlos-Symbol eingeblendet ist, bedeutet dies, dass die Drahtlose DS-Datenübertragung aktiv ist. Der Einsatz drahtloser Kommunikationstechniken ist an einigen Orten, z. B. in Krankenhäusern und in Flugzeugen, nicht erlaubt. Lies bitte auch die Gesundheits- und Sicherheitshinweise bezüglich der Verwendung der Drahtlosen DS-Datenübertragung, die deinem Nintendo DS-System beiliegen.*

Das -Symbol im Bildschirm zeigt die Stärke des Signals bei der Drahtlosen DS-Datenübertragung an. Es gibt 4 unterschiedliche Signalstärken. Bei einem stärkeren Signal funktioniert die Drahtlose DS-Datenübertragung reibungsloser.



Sobald eine Drahtlose DS-Datenübertragung stattfindet, wird dies durch schnelles Blinken der Betriebsanzeige angezeigt.

Für ein einwandfreies Ergebnis, beachte bitte folgende Hinweise:

- *Zu Beginn der Drahtlosen DS-Datenübertragung halte einen Abstand von ca. 10 Metern oder weniger zwischen den Systemen, danach kann der Abstand verringert oder vergrößert werden. Die Signalstärke sollte bei mindestens 2 Einheiten liegen, um die besten Resultate zu erzielen.*
- *Die maximale Distanz zwischen den Nintendo DS-Systemen sollte 20 Meter nicht überschreiten.*
- *Die Systeme sollten, falls möglich, einander zugewandt sein.*
- *Vergewissere dich, dass die Verbindung nicht durch Personen, Wände, Möbelstücke oder andere große Gegenstände beeinträchtigt wird.*
- *Vermeide die Verwendung der Drahtlosen DS-Datenübertragung in der Nähe von Geräten, deren Funkfrequenzen stören könnten, wie beispielsweise schnurlose Telefone, Mikrowellenherde oder drahtlose Netzwerke (Wireless LANs). Suche dir eventuell einen anderen Ort oder schalte die störenden Geräte aus.*

Credits

General Producer
Takashi Tezuka

Producer
Hiroyuki Kimura

Director
Yoshinobu Tomoaki

Assistant Director
Yoshikazu Yamashita

Question Development
System Programming
Toshikazu Kiuchi

Sequence Programming
Hiroki Sotoike

Link Programming
Takeshi Miyamoto

Design Director
Hideki Fujii

UI Design Director
Takahiro Hamaguchi

UI Design
Hiroko Tsuji
Satoshi Furukawa
Tomoaki Kuroume

Music
Kenta Nagata

Sound Programming
Toru Asakawa

Level Design Director
Yusuke Akifusa

Question Data Creation
Kiyoshi Ishibiki
Tetsuya Ohishi
Ryuichiro Sakima
Shoichiro Takeyoshi
Kenta Motokura
Takeshi Hosono
Kazumi Yamaguchi
Yasuhiko Matsuzaki
Atsushi Mishima

Technical Support
Hironobu Kakui
Masahiro Takeguchi

Progress Management
Keizo Kato

Artwork
Fumiyoshi Suetake
Yumiyoshi Mibu

European Localisation
Translation
Andrea Jähn
Michaël Hugot
Guillermo López-Anglada Fernández
Chiara Botta
Nick Ziegler
Jeffrey Weller
Niels 't Hooft
SDL Sheffield Ltd.

Manual Localisation and Layout
Silke Sczyrba
Britta Henrich
Adrian Michalski
Martina Lienhard
Petra Becker
Nadine Straub
Sabine Möschl
Sascha Nickel

Special Thanks
Tomoko Ichikawa
Nahoko Ishida
Nintendo EAD

Executive Producer
Satoru Iwata

Deutschland:
Nintendo of Europe GmbH
Nintendo Center, 63760 Großostheim
www.nintendo.de

Österreich:
Stadlbauer Marketing + Vertriebs Ges.m.b.H.
Handelszentrum 6, A-5101 Bergheim

Schweiz/Suisse:
Waldmeier AG
Neustrasse 50, CH-4623 Neuendorf

France:
Nintendo France SARL
Immeuble “Le Montaigne” 6 Bd de L’ Oise
95031 Cergy Pontoise Cedex
www.nintendo.fr

Nederland:
Nintendo Benelux B.V., Postbus 564, 3430 AN Nieuwegein
www.nintendo.nl

België, Luxemburg:
Nintendo Benelux B.V., Belgium Branch
Frankrijklei 31–33, B-2000 Antwerpen
www.nintendo.be

PRINTED IN GERMANY
IMPRIME EN ALLEMAGNE